任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



ファイティングロード

Fighting Road

取り扱い説明書

Toei Animation Co., Ltd.

TDF-FG

このたびは東映動画・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ファイティング ロード」をお買上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取扱い方、使用上の注意など、この"取扱い説明書"をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この"取扱い説明書"は大切に保管しておいてください。

使用上の注意

(1)カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
(2)端子部に手を触れたり、水に濡らさないようにしてください。
(3)極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。
(4)シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
(5)強いショックを与えたり、分解しないでください。
(6)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
(7)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
(8)長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

ファイティングロード

Fighting Road

INDEX

プロローグ

若き民族学者、安部晴樹(あべはるき)には幼い頃に別れた双子の弟『和樹(かずき)』がいた。二人の父は、陰陽道(おんみょうどう)、特に『発気道(ほっきどう)』という、『体術(たいじゅつ)』と肉体の「気(き)」を集中させることによって生じる『念力(ねんりき)』とを組合わせた格闘技(かくとうぎ)の修業場(しゅぎょうば)である、百合郷神社(ゆりごうじんじゃ)の神官(しんかん)であった。
二人が十歳の時に母が没(ぼっ)し、和樹(かずき)は母の実家の水神家(みずがみけ)にもらわれていった。が、水神家(みずがみけ)は原因不明の火災を起こして離散(りさん)し、和樹(かずき)も行



方不明になってしまった。
――時は流れ、ある日晴樹はブラジルで和樹を見たという噂を聞き、ブラジルへと向かった。そして、やっとアマゾンの入口であるマナウスの町で弟に会ったという人を見つけ、話を聞こうとした時、その男は小柄な東洋人に殺されてしまった！
その東洋人を追って、晴樹はアマゾンのジャングルへと分け入った。そこに待っていたのはナゾの武闘集団「スイシン」であった!!



ゲームの目的

幼い頃に生き別れになった双子の弟の消息をつかむため、アマゾンにやって来た主人公『安部晴樹(＝あなた)』は、数々の格闘技を使いこなすナゾの武闘集団に行く手を阻まれた!!
晴樹は、自らの家に伝わる『発気道』の技を駆使して、次々と襲いかかる敵と戦い、弟を捜し出して、悪の権化である敵の大ボスをやっつけてください。

ゲームの遊び方

❶プレイヤーは、晴樹を操作して、敵と闘います。

❷画面は１画面分、左右にスクロールします。が、それ以上スクロールは、しないので、端のほうへと逃げてばかりいると、追い詰められてしまいます。

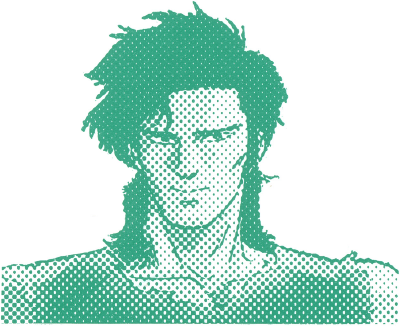
❸プレイヤーと敵キャラクターは、それぞれきめられたHP(ヒットポイント)を持っていて、攻撃を受けるとその攻撃を受けたキャラクターのHPが減っていきます。
そして、敵のHPを0にするとプレイヤー

の勝利となり、次のステージへ進みます。が、プレイヤーのHPが0になってしまうと、『ゲームオーバー』です。

＊プレイヤーは、一人だけです。

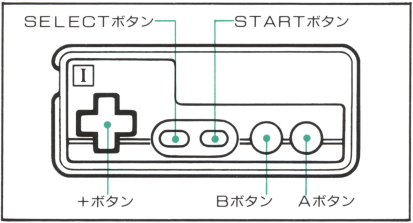
④プレイヤーが１つの闘いに勝利すれば、その時に残っている自分のHPがすこし回復します。

⑤プレイ中に敵からダメージを受けたりすると、プレイヤーと敵のHPを表すバー・メーターの間にある『精神力メーター』が上昇していき、それが一定のレベルに達するとメーターが光り、『発気』を撃つことが出来る様になります。

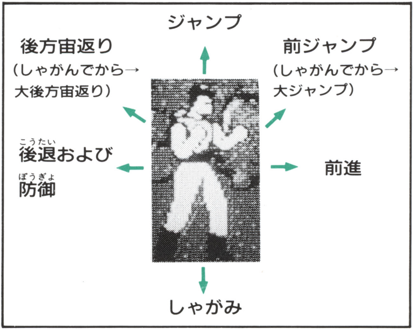


コントローラー各部の名称と操作説明

[I]コントローラー



●+ボタン



[Aボタン]

●『足』……“蹴り” や “払い” など足を使う技をかけます。

[Bボタン]

●『手』……“突き”、“投げ” など手を使う技をかけます。

[STARTボタン]

●ゲームのスタート、会 話、MAP（ともに後述）の送りに使います。

●ゲーム中に使うと『ポーズ』がかかり、ゲームを中断することができます。もう一度押すと、ゲームが再開します。

[SELECTボタン]

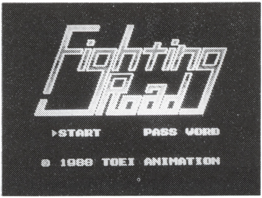
●タイトル画面で『ゲーム・スタート』か『コンティニュー』かを選択します。

[II]コントローラー

●このゲームではIIコントローラーは使用しません。

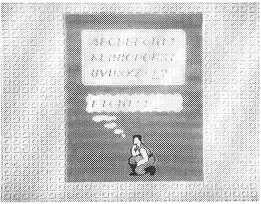
ゲーム画面構成

タイトル画面



電源スイッチを入れると、デモの後、この画面になります。この画面で、ゲームを最初からやる(STRAT)か途中から再開する(PASS WARD)かを選びます。

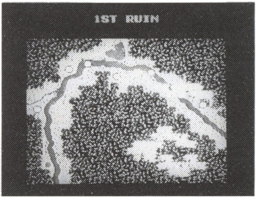
パスワード入力画面



タイトル画面でPASS WARDを選んだ人は、この画面でパスワードを入力します。十字キーでカーソルを動かして、Aボタンで決

定します。入力が終わったらSTARTボタンを押してください。

MAP(マップ)画面



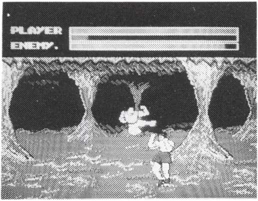
各ステージの最初に、このマップ画面が表示されます。この画面で自分がどこまで進んでいるかをチェックしてください。

会話画面



この画面でストーリーが進行します。各ステージの最後の会話画面でパスワードが表示されますので書きとめておいてください。STARTボタンで先に進みます。

プレイ画面



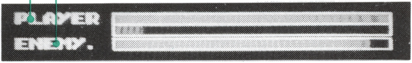
この画面で敵と戦います。プレイ画面は左右に１画面分ずつスクロールしますが、それ以上はスクロールしないので、逃げてばかりいるとすぐに追いつめられてしまいます。

戦闘画面、各パラメータの説明

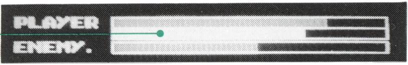
●ヒットポイント(HP)

晴樹（プレイヤー）のヒットポイント。これが０になると晴樹は死んでしまい、ゲームオーバーになります。

敵のヒットポイントです。これを０にするとプレイヤーの勝利となり、次に進むことができます。

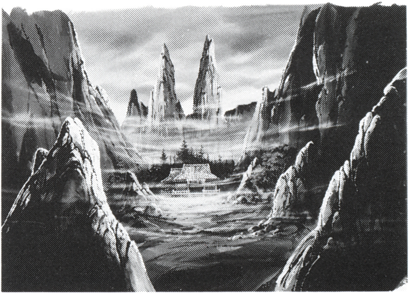


●精神力メーター

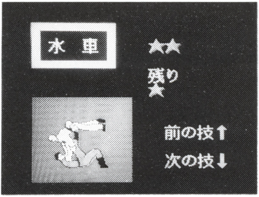


敵味方のヒットポイントのメーターの間にあるのが“精神力メーター”で、晴樹の精神力を表します。

精神力メーターは晴樹が攻撃を受けたりすると、上昇していき、ある一定のレベルをこえたところからメーターが光りだします。そのメーターが光った瞬間から発気道最大の奥義『発気』が使えます。



技パワー設定画面



各ステージの終わりに、この技パワー設定画面が出ます。ここでは戦いで勝利して技の腕を上げた証として『星』が手に入ります。この星を自分の得意技につけることで、パワーアップできます。十字キーの上下で技を選び、Aボタンで決定。まちがえた時はBボタンで訂正します。



登場キャラクター

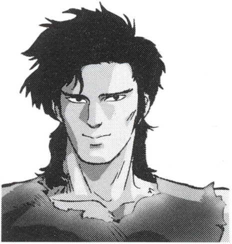


安部晴樹

格闘技『発気道』の使い手。幼いころからの厳しい鍛練により、『発気道』究極の秘技である『発気術』をも体得している。幼い頃に生き別れとなった双子の弟を捜しに、アマゾンのジャングルへとわけいる。

水神和樹

晴樹の双子の弟。幼い頃に母の実家の『水神家』へともらわれていったまま、行方不明となり、今はアマゾンの奥地にいるとのうわさである。晴樹と同様に『発気道』を使い、その腕はかなりのものらしい。



敵…………ナゾの武闘集団『スイシン』のメンバー達。

パク・ワンキー



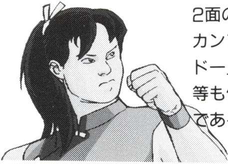
1面のザコキャラ。『テコンドー』の使い手。膝の使い方に特徴があり、最初は少し戸惑うこともあるだろう。

イー・ホー・ヤン



1面のボス。パク・ワン・キーの師匠である。その『テコンドー』は、あらゆる間合い、方向に対する攻撃法をもっている。

リン・コウメイ



2面のザコキャラ。『北拳』のカンフーの使い手。「テコンドー」の『チキ』(脳天蹴り)等も使う実戦的なカンフーである。

カン・レイナ



2面のボス。女ながらカンフーの腕はかなりのもので、動きがはやく、その華麗な連続攻撃には目を見張るものがある。

アン・ユイグー

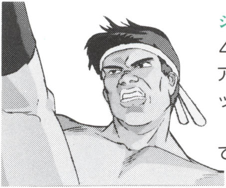


3面のザコキャラで「テコンドー」を使う。ザコキャラだが、スピードでは1面のボス『イー・ホー・ヤン』に優る。

チェ・ドン・ハン



3面のボス。テコンドーの道を極めたと言われる。その攻撃には完成された物があり、全てにおいてスキがない。



シャー・コーシャン

４面のザコ。東南アジアの一部に伝わる、キックボクシングに似た、『ムエタイ』の使い手である。

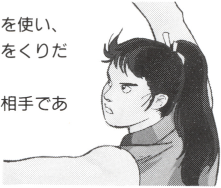


ユー・メイヨウ

４面のボス。やはり、『ムエタイ』の使い手であり、その必殺技(ひっさつわざ)『チャランボ』(飛膝蹴(とびひざげ)り)の威力(いりょく)は絶大(ぜつだい)である。

コウ・アイレイ

５面のザコ。カンフーを使い、正確でスピーディな技をくりだしてくる。
『払蹴(はらいげり)』がかけにくい相手である。





カン・レイア

5面のボス。女カンフーの「カン・レイナ」の妹。姉と同様にカンフーを使うが、腕は妹の方が上であるので要注意。

ルー・メイリン



6面のザコ。『ムエタイ』を使う。動きが素早いので、自分なりの闘いを組立てなければ、勝つのは非常に困難である。

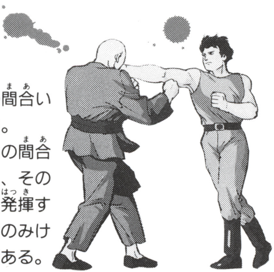


ドッチオ・サンチャゴ

6面のボス。ブラジル移民の三世。南米に伝わる『カポエラ』と『ムエタイ』を組合せた。ムエタイでは無敵だといわれている。

そして、──これらの敵を倒し、すべてが明らかとなった時、予想だにしなかったことが起こる！

発気道における技の説明



「法師打（ほうしだ）」

操作法：遠くの間合（まあ）いから、Bボタン。

解　説：相手との間合（まあ）いを正確に計（はか）り、その拳（こぶし）が最大に力を発揮（はっき）する“点”で相手のみけんを打抜（うちぬ）く技（わざ）である。



「水月打（すいげつだ）」

操作法：相手に近付いて、Bボタン。

解　説：法師打（ほうしだ）より腰（こし）を落とし、やや近めに間合（まあ）いを取り、全体重をのせた突（つ）きを相手の『水月（すいげつ）』すなわち、みぞおちに叩（たた）きこむ技（わざ）である。

「止蹴」

操作法：相手に近付いて、Aボタン。

解　説：小さなアクションで鋭く放つ前蹴りである。相手の動きを封じたり、間合いを切ったりする時も使える。用途の多い技である。





「横蹴」

操作法：少し離れた位置で、Aボタン。

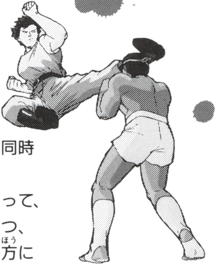
解　説：やや遠くに間合いを置き、足を横に振り上げつつ腰をひねり、その足に十分な体重をのせる。重く、破壊力のある蹴りである。



「沈水月」

操作法：しゃがんだ状態からBボタン。

解　説：まず下半身を地面にしっかりと固定してしゃがみ、相手が間合いに入った所で、正確な突きをみぞおちへと打込みます。



「飛横蹴」

操作法：前ジャンプと同時にAボタン。

解　説：膝のバネを使って、空中へとはね上がりつつ、蹴りを放ち、相手の後方に着地する。この動きは、敵を幻惑し、追いつめられた時、効果を発揮します。



「竜巻」

操作法：真上にジャンプしつつ、Aボタン。

解　説：この技は、体をひねり、全身のバネを有効を使って空中に飛上がり、その足をいっぱいに使い、地面と平行に蹴りを打つものである。

「払蹴」

操作法：しゃがんだ状態からAボタン。

解　説：相手の攻撃の間隙をついて地面に沈み、手足の連続動作で円を描くように払う。ただし、技をはずすと、反撃されやすいので要注意。





「真逆刈」

操作法：しゃがんだ状態から、十字キーの上と同時にAボタン。

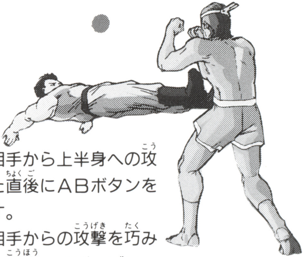
解　説：これは、地面にしゃがんだ状態から一気に立上がり、その勢いで極低空の空中回転を行い、自分のカカトを相手の顔面に叩きつける技である。

「浮法師」

操作法：しゃがんだ状態から、十字キーの上と同時にBボタン。

解　説：地面にしゃがみ、相手が自分の間合いに入った一瞬をとらえて、一気にのびあがり、全身を一本のバネと化して、相 手のアゴを打抜く技。



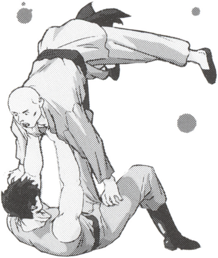


「跳蹴」

操作法：相手から上半身への攻撃を受けた直後にABボタンを同時に押す。

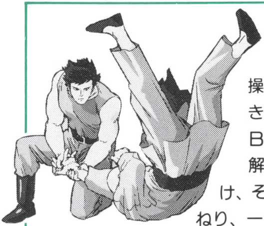
解　説：相手からの攻撃を巧みに利用して後方へ飛び、ブリッジの姿勢から相手の顔面を蹴り倒す、転んでもただでは起きない人向きの技である。

「水車」



操作法：相手と組合った時に、後ろ又は下を押しながらBボタン。

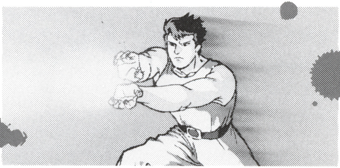
解　説：思い切って相手に近付き、襟をとって沈み込み、思い切り後方へと投げ飛ばす、追いつめられた時、うまく使えば一気にポジションを逆転できる。



「風車」

操作法：相手の上段突きを受け、その瞬間にBボタンを押す。

解　説：相手の拳を受け、その手首を決めて、ひねり、一気に投げ飛ばす。受けと技が一体となった、非常に高度な技である。



「発気」

操作法：『精神力メーター』が光っている時に、しゃがんだ状態から大後方宙返りを行い、着地の瞬間にBボタンを押す。

解　説：『発気道』を極めた者のみが体得できる、発気道最高の技である。まず、地面に沈み、「気」を作り出す。そして、空中に舞い上がり、着地と同時にたわめられた『気』を一点に向かって放つ。恐るべき威力を持つ技である。

コンティニューについて

このゲームには、バッテリーバックアップは用意されていませんが、各ステージの「師匠（ししょう）」を倒したあとの会話画面で、『ＦＩＧＨＴ!!』等の簡単（かんたん）なパスワード（７文字程度）が表示されますので、それさえ覚（おぼ）えておけば、不幸にして途中（とちゅう）でゲームオーバーになっても、クリアした次のステージの最初からプレイを再開（さいかい）することが出来ます。

『発気術（ほっきじゅつ）』

『発気術（ほっきじゅつ）』とは、いにしえより伝わる、発気道（ほっきどう）による激（はげ）しい修行（しゅぎょう）と鍛練（たんれん）によってのみ習得することが出来る。

『発気術（ほっきじゅつ）』を極（きわ）めた者は、体術（たいじゅつ）によって鍛（きた）えられた肉体と精心力により全身を絞（しぼ）りあげ、その体内にたわめられた『気（き）』を一点に向けて放つことが出来るという。これを『発気（ほっき）』といいその威力（いりょく）は想像（そうぞう）を絶（ぜっ）するものがある。

Toei Animation Co., Ltd.

東映動画株式会社・映像事業部
〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル TEL 03(200)8587㈹